

Escapy2.0 Engine

Short Specification and User Guide

Генрих Тимур Домагальски

31.07.2017 Издание 1

Содержание

1	Начало работы	3
2	Context	5
2.1	Game	5
2.2	Annotation	5
3	Utils	6
3.1	EscapySimpleSerialized	7
3.2	EscapyInstanceLoader	8
4	Desktop	9
5	Graphic	10
5.1	EscapyCamera	10
5.2	Render	10
5.2.1	Mapping	10
5.2.2	FBO	11
5.2.3	Program	11
5.2.4	Light	12
6	Group	14

О движке

Escape2 это игровой движок написанный на java с использованием библиотек Dagger1, libGDX и Gson. Поскольку libGDX является лишь низкоуровневой оберткой над lwjgl - движок дает полноту простора в использовании openGL, в свою очередь Dagger делает код более модульным и масштабируемым. На момент издания этого документа, движок состоит из пяти ключевых пакетов:

1. Context
2. Desktop
3. Graphic
4. Group
5. Utils

Каждому из вышеперечисленных пакетов посвящена отдельная глава, подробнее со структурой api можно ознакомиться через javadoc. На конец следует сразу заметить, что данный документ, так же как и сам движок рассчитан на разработчиков неплохо знакомых с java и ООП, а так же основами openGL. Основной задачей документа не является скрупулезное описание API - за этим следует идти в javadoc, основная же цель документа - в первую очередь кратко обрисовать возможности движка, его принцип работы, а так же life-cycle и тп.

1 | Начало работы

Вход производится похожим образом как в libGDX и lwjgl - в main с созданием инстанции **LwjglApplication**. Для этого создается объект **LwjglApplicationConfiguration** который загружается из json файла с помощью **EscapyDesktopConfigLoader**, о самих загрузчиках и механизме сериализации в движке более подробно потом.

```
import ...

public class DesktopLauncher {

    public static void main (String[] arg) throws Exception {

        LwjglApplicationConfiguration config = DesktopConfigLoaderBuilder.Default()
            .setLoadedClass(LwjglApplicationConfiguration.class)
            .setSerializedClass(SerializedDesktopConfig.class)
            .setPath(System.getProperty("user.dir") + separator + "Configuration.json")
            .setName("MainConfiguration")
            .build()
            .loadDesktopConfig();

        new LwjglApplication(new EscapyApplicationAdapter(MainEnvironment.class, new MainModule()), config);
    }
}
```

```
{
    "type": "EscapyConfiguration",
    "name": "MainConfiguration",

    "resizable": false,
    "vSync": true,
    "fullscreen": false,
    "forceExit": true,
    "useGL30": true,

    "scrWidth": 1920,
    "scrHeight": 1080,

    "fps": 25
}
```

При создании **LwjglApplication** в качестве аргумента передается **EscapyApplicationAdapter**, который в свою очередь в качестве аргумента принимает класс наследующийся от **EscapyGameContext** и varargs модулей Dagger'а.

```
import ...

public class MainEnvironment extends EscapyGameContext {

    private final EscapyScreen initialScreen;

    @Inject
    protected MainEnvironment(
        Collection<EscapyScreen> escapyScreens,
        EscapyScreen initialScreen,
        EscapyGameContextConfiguration contextConfiguration) {

        super(escapyScreens, contextConfiguration);
        this.initialScreen = initialScreen;
    }

    @Override
    protected EscapyScreen getInitialScreen() { return initialScreen; }

}
```

Подробнее о том как использовать модули Dagger'а можно прочитать на официальном сайте проекта (<http://square.github.io/dagger/>). **EscapyGameContext** имеет два конструктора, один из них как аргумент принимает инстанцию класса унаследованного от **EscapyGameContextConfiguration** - абстрактного класса предоставляющего конфигурацию проекта через методы которые можно перегрузить в случае необходимости.

```
import ...

public class MainConfiguration extends EscapyGameContextConfiguration {

    @Override
    public String getResourcesDir() {
        String local = System.getProperty("user.dir").replace(target: separator+"core"+separator+"assets", replacement: "");
        return local + separator + "res";
    }

    @Override
    public String getConfigsFilePath() { return this.getResourcesDir() + separator + "configurations"; }

    @Override
    public void configurePropertyKeys(PropertyKeysStorage propertyKeyStorage) {
        propertyKeyStorage
            .addPropertyKey("BLEND_SHADERS_ROOT_DIR_PATH")
            .addPropertyValue(getResourcesDir() + separator + "shaders" + separator + "blend")
            .save();
    }

}
```

2 | Context

Самый главный и значимый пакет движка в плане его архитектуры. Его основными элементами являются два субпакета - *game* и *annotation* и класс *EscapyGameContext*. Последний наследуется от интерфейса *EscapyScreenContext* позволяя тем самым на работу с экранами (сценами).

2.1 Game

Основные элементы данного субпакета это классы:

- *EscapyGameContextConfiguration* - абстрактный класс делегирующий настройки
- *EscapyScreenContext* - интерфейс управления экранами
- *EscapyScreen* - интерфейс экрана (сцены).
- *PropertyKeysStorage* - интерфейс позволяет сохранять пары ключ-объект.
- *Escapy* - синглтон хранящий некоторые настройки.

EscapyScreen

Отдельного внимания заслуживает этот интерфейс, он в свою очередь наследуется от интерфейса *Screen* из библиотеки libGDX и содержит callback методы в которых должна находиться логика игры. Класс реализующий данный интерфейс, может (опционально) быть отмечен аннотацией *@ScreenName("...")*, в таком случае этому экрану будет присвоено имя с помощью которого к этому экрану можно будет обращаться через методы интерфейса *EscapyScreenContext*.

2.2 Annotation

Содержит аннотации такие как *@ScreenName("...")*, а так же субпакет *meta* содержащий процессор аннотаций построенный по шаблону «Декоратор». Если интересуют подробности или возникло желание написать свою собственную имплементацию, то лучшим решением будет отсылка в javadoc или исходники.

3 | Utils

Пакет со вспомогательными классами и прочими полезными вещами. Особого внимания заслуживают:

- ***EscapyArray*** и ***EscapyAssociatedArray*** - интерфейсы (и их реализации) наследующие Iterable с массивом внутри.
- Пакет ***proxy*** - позволяет инстанцировать объекты с listener'ами внутри.
- ***EscapyInstanceLoader*** - позволяет инстанцировать объекты по имени с помощью аннотации ***@EscapyInstanced("...")*** или по имени метода.
- ***EscapySerialized*** и ***EscapySimpleSerialized*** - интерфейс и абстрактный класс реализующий этот интерфейс, служат шаблоном для сериализуемы с помощью Gson'a классов.

3.1 EscapySimpleSerialized

Так выглядит этот шаблон в исходниках.

```
import ...

public abstract class EscapySimpleSerialized implements EscapySerialized {

    @SerializedName("type") @Expose public String type = "";
    @SerializedName("name") @Expose public String name = "";
    @SerializedName("attributes") @Expose public List<String> attributes = new LinkedList<>();

    @Override public Collection<String> getAttributes() {
        return attributes;
    }

    @Override public String getName() {
        return name;
    }

    @Override public String getType() {
        return type;
    }

}
```

А так выглядит его json.

```
{
  "name": "",
  "type": "",
  "attributes": ["", "", ""]
}
```

Поскольку все классы движка должны сериализовываться через этот шаблон, код выше является необходимым минимумом, для того что бы загрузчики движка могли успешно выполнить свою работу.

3.2 EscapyInstanceLoader

Класс реализующий этот интерфейс позволяет на вызов инстанцирующих методов по имени либо самого метода, либо указанного в аннотации которым этот метод отмечен. Этот механизм очень удобен в использовании в загрузчиках движка и потому повсеместно там используется - для инстанцирования объектов по имени указанному в json файле, либо для загрузки атрибутов для уже существующего объекта.

Ниже пример использования - создается класс реализующий интерфейс, затем инстанция класса передается в загрузчик.

```
import ...

public class SimpleShiftLogic implements EscapyInstanceLoader<LayerShiftLogic> {

    private final EscapyCamera camera;
    public SimpleShiftLogic(EscapyCamera camera) { this.camera = camera; }

    @EscapyInstanced("move")
    public LayerShiftLogic moveShiftLogic() {
        return new LayerShiftLogic() {
            float[] initial = camera.getPosition();

            @Override
            public float[] calculateShift(LayerShift shift) {
                float[] position = camera.getPosition();
                float tx = position[0] - initial[0];
                float ty = position[1] - initial[1];
                float[] direct = shift.getDirect();
                return new float[]{tx * direct[0], ty * direct[1]};
            }
        };
    }
}
```

И в загрузчике, во время инициализации используется для создания нужного объекта по его имени взятом из json файла.

```
private LayerShift loadLayerShift(SerializedShift serializedShift) {

    LayerShifter shifter = new LayerShifter(shiftLogic: null);
    if (serializedShift == null) return shifter;

    shifter.setDirect(floatListToArray(serializedShift.directVec));
    shifter.setOffset(floatListToArray(serializedShift.offset));
    shifter.setPinPoint(floatListToArray(serializedShift.pinPoint));

    LayerShiftLogic shiftLogic = shiftLogicInstancer.loadInstance(serializedShift.name);
    shifter.setLayerShiftLogic(shiftLogic);

    return shifter;
}
```

4 | Desktop

На данный момент, этот пакет служит только для загрузки начальной конфигурации из json файла в desktop-версии приложений. Для этого используются такие интерфейсы (их реализации) как *DesktopConfigLoader* и *DesktopConfigLoaderBuilder*. Очевидный пример использования этого пакета продемонстрирован в самом начале документа.

```
import ...

public class DesktopLauncher {

    public static void main (String[] arg) throws Exception {

        LwjglApplicationConfiguration config = DesktopConfigLoaderBuilder.Default()
            .setLoadedClass(LwjglApplicationConfiguration.class)
            .setSerializedClass(SerializedDesktopConfig.class)
            .setPath(System.getProperty("user.dir") + separator + "Configuration.json")
            .setName("MainConfiguration")
            .build()
        .loadDesktopConfig();

        new LwjglApplication(new EscapyApplicationAdapter(MainEnvironment.class, new MainModule()), config);
    }
}
```

Builder создает нужную нам инстанцию загрузчика, после чего остается вызвать на этой инстанции метод «*loadDesktopConfig()*»;» который заинстанцирует нужный нам объект и устанавит в нем значения полей считанные из json файла.

5 | Graphic

Пакет Graphic состоит из трех субпакетов:

- *Camera*
- *Render*
- *Screen*

5.1 EscapyCamera

Класс из пакета *Camera* инкапсулирующий *OrtographicCamera* с дополнительным функционалом - простота и удобство, рекомендуется к использованию.

5.2 Render

Ключевой субпакет, на данный момент состоит из субпакетов:

- *Fbo*
- *Light*
- *Mapping*
- *Program*

5.2.1 Mapping

Данный пакет включает в себя 4 интерфейса, три из них содержат методы вызываемые во время отрисовки:

- *GraphicRenderer* - методы этого интерфейса вызываются во время отрисовки цветных(обычных) текстур объектов.
- *NormalMapRenderer* - методы вызываются во время отрисовки текстур карты нормалей.
- *LightMapRenderer* - методы вызываются во время отрисовки текстур карты света.
- *EscapyRenderable* - этот интерфейс наследуется от трех выше перечисленных.

5.2.2 FBO

FBO - иначе Frame Buffer Object, в движке представлен интерфейсом *EscapyFBO* и его стандартной реализацией *EscapyFrameBuffer* которая инкапсулирует *FrameBuffer* из библиотеки libGDX, но с дополнительным полезным и удобным функционалом. О том как работают FrameBuffer'ы следует ознакомиться самостоятельно через материалы посвященные *openGL*.

5.2.3 Program

Состоит из двух субпакетов *gl10* и *gl20*. Первый использует нативные вызовы OpenGL без шейдеров в процессе рендеринга, второй в свою очередь нацелен на использование именно шейдеров.

GL10

Функционалом gl10 пользуются такие классы как например:

- *EscapyGLBlendRenderer* - интерфейс ответственный за блендинг.
- *NativeSeparateBlendRenderer* - нативная реализация интерфейса выше
- *LightMask* - маска, используется для например затемнения активной области.

GL20

Пакет направленный на работу с шейдерами удобным способом. Работа осуществляется посредством двух основных интерфейсов *EscapyShader* и *UniformsProvider*, а так же интерфейсов от них налседующихся как *EscapySingleSourceShader* и *EscapyMultiSourceShader*. Работа с юниформами (их загрузка и тп) осуществляется посредством вспомогательного класса *StandardUniforms* и *Uniform<T>* внутри него.

```
private void initBlender(ShaderFile shaderFile) {  
  
    StandardUniforms uniforms = uniformBlender.getStandardUniforms();  
    uniforms.addFloatUniform(name: "u_coeff");  
    uniforms.addFloatUniform(name: "u_angCorrect");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_color");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_fieldSize");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_umbra");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_radius");  
    uniforms.addFloatArrayUniform(name: "u_angles");  
  
    uniformBlender.setSourcesNames("targetMap", "u_lightMap");  
    uniformBlender.loadProgram(shaderFile);  
}
```

Выше изображен пример использования класса *StandardUniforms*.

В целом для работы с шейдерами достаточно двух стандартных реализаций интерфейсов *EscapyUniformSingle* и *EscapyUniformBlender*. Их реализации предоставленные движком это *SingleRendererExtended* и *BlendRendererExtended* соответственно. Достаточно в аргументах конструктора этих классов указать файлы .vert и .frag шейдеров, а с помощью метода *getStandardUniforms()* установить значения для юниформов. Хорошим примером может послужить исходный код класса *EscapyLightSource*.

5.2.4 Light

Данный пакет как можно догадаться из названия служит работе со светом.

Субпакет *source* отвечает за создание источников света с помощью классов *EscapyLightSource* и *LightSource* (рекомендуется использовать второй). Субпакет *processor* отвечает за правильную отрисовку источников света посредством интерфейса *EscapyLightProcessor* и его двух стандартных реализаций *EscapyFlatLight* и *EscapyVolumeLight* их ключевое отличие заключается в использовании карты нормалей, в первом случае она не используется и свет получается плоским как и следует из описания.



Пример с объемным светом.



Пример с плоским светом.

6 | Group